

REGULAMENTO HACKA

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **FF HACKA** e nos colocamos à disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

O presente evento é promovido pela empresa **Fairfax Brasil Seguros Corporativos S.A**, inscrita no CNPJ **10.793.428/0001- 92**, com sede na **Alameda Santos, 1940 – 4º andar – Cerqueira Cesar- São Paulo/SP – CEP 01418-200** e organizado pela empresa **SHAWEE** (Shawee Tecnologia e Eventos Ltda.), startup proprietária da plataforma em que ocorrerá o evento; neste ato representada por sua parceira Sai do Papel Consultoria e Treinamento LTDA, inscrita no CNPJ: 37.080.277/0001-81 e com sede na R Professor Eurico Rabelo, 89 – Maracanã - Rio de Janeiro/RJ – CEP 20.271-150.

Mantendo a relação de transparência entre organizador e participantes, ressaltamos que esse é uma versão atualizada do regulamento disponibilizada no dia 23 de março de 2022.

DESAFIOS:

1. **Software leitura de documentação**
2. **Comunidades de Ciclistas & Estacionamento de Bikes**
3. **Sistema verificação de origem**

REGULAMENTO

1.DO CÓDIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Pedimos a todos os participantes que estejam em conformidade com as boas práticas internacionais presentes no Hack Code of Conduct: <https://hackcodeofconduct.org/>

Todos os participantes do hackathon são obrigados a concordar com o Código de Conduta previsto no item 1.1 abaixo, uma vez que decidam participar do **FF Hacka**.

Os organizadores aplicarão esse código durante o evento. Esperamos que a cooperação de todos os participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento ou entre em contato com hi@shawee.io

1.1 Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o hackathon um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o hackathon.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

1.2 Anti-Assédio

Nosso hackathon é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do hackathon, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em nossos hackathons estão igualmente sujeitos à política anti-assédio.

Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais sexualizados.

Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

Os participantes do Hackathon que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do hackathon, a critério dos organizadores do hackathon. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do hackathon podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsão do hackathon e/ou informar autoridades policiais competentes, conforme o caso.

1.3 Política de Propriedade Intelectual

1.3.1. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao hackathon continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu. Os participantes garantem que suas atividades e seus métodos que serão utilizados no evento não infringem quaisquer direitos autorais, segredo de negócio ou propriedade industrial, responsabilizando-se por eventuais autorizações e pelos prejuízos resultantes ou decorrentes de qualquer ação judicial por acusação da espécie.

Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

1.3.2 Proteção da propriedade intelectual

Ao participar do hackathon ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

- a) O participante não enviará conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao hackathon todos os direitos aqui concedidos;
- b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o hackathon, seus patrocinadores ou terceiros;

- c) O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;
- d) O participante não publicará anúncios ou solicitações de negócios;
- e) O participante não será obrigado a pagar qualquer compensação, de qualquer conteúdo que o participante enviar; e
- f) O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

Ao participar do hackathon, o participante concede ao hackathon, à Fairfax Brasil Seguros Corporativos S.A., e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao hackathon ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no hackathon.

1.4 Direitos autorais

O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante:

- a) Que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras,
- b) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento e
- c) Que o envio está livre de malware.

2. DO OBJETIVO

2.1. O **FF HACKA** tem como objetivo de conectar participantes com empresas de tecnologia através do hackathon.

3. DAS DATAS E DO

3.1. O **FF HACKA** acontecerá nos dias **03 até 05/06** será **online** e (sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento).

4. DAS PRÉ-INScrições

4.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o **FF HACKA** pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento.

4.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

4.3. As pré-inscrições se darão no período de **15/04/2022 até 31/05/2022** às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição.

4.4. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- a) Negócio; ou
- b) Marketing; ou
- c) UX/Designer; ou
- d) Desenvolvedor;
- e) Arquitetura e Urbanismo.

4.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico garante a participação da pessoa inscrita no **FF HACKA**.

4.6. A participação é exclusiva para maiores de 18 anos.

4.7. Todo o evento será conduzido no idioma português.

5. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

5.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 4.3, serão aprovadas pela Comissão Organizadora do Evento.

5.2. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de pré-inscrição garante a participação da pessoa inscrita no **FF HACKA**.

6. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

6.1. A participação no **FF HACKA** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

6.2. As pessoas participantes competirão em equipes formadas de 03 (três) a 05 (cinco) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição e cada um desses participantes devem se inscrever conforme item 4 acima.

6.3. No que se refere à formação das equipes:

a) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes ainda sem equipe.

6.4.1. Cada equipe será composta, preferencialmente (não obrigatório), por:

- a) 01 (uma) pessoa de skill de Negócio; e
- b) 01 (uma) pessoa de skill de Marketing; e
- c) 01 (uma) pessoa de skill de UX/Designer; e
- d) 01 (uma) pessoa de Urbanismo e Arquitetura; e
- d) 01 (uma) pessoa de skill de Desenvolvimento.

6.4.2 Caberá a pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento.

7. DA PROGRAMAÇÃO

7.1. A programação do **FF HACKA** compreende sessões de mentoria, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no site WWW.FFHACKA.COM.BR

7.2. A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, neste caso, toda e qualquer mudança será atualizada via e-mail, no www.ffhacka.com.br; bem como notificado no Discord, que é a plataforma oficial de comunicação do evento.

8 DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

8.1. A submissão de projetos do **FF HACKA** deverá ser entregue através da plataforma da Shawee até as **23h59 do dia 05/06/2022** (Domingo) da seguinte forma:

a) Vídeo Pitch: Link do vídeo no YouTube de até 2 minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 2 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado na plataforma Shawee. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'.

b) Vídeo Demo: Link do vídeo no YouTube de até 60 segundos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, neste vídeo não pode ser utilizado ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 60 segundos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado na plataforma Shawee. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'

c) Apresentação: No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatório utilizar formato .pdf e recomendamos o formato de 10 slides).

d) Link público do repositório: (disponibilizar em repositório do github). Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo). Cada link deve ter um arquivo Read com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: : <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/>

e) Link da solução: Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula. (Item opcional)

8.2. O total de links disponibilizados não pode ser superior a 7, sendo:

- a) 1(um) vídeo pitch;
- b) 1 (um) vídeo demo;
- c) 1 (um) .pdf de Apresentação;
- d) 1 a 3 (um a três) links de repositório público; e
- e) 1 (um) link da solução.

Os links não podem ser diferentes dos descritos no item 8.1 deste regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra o projeto e a equipe será imediatamente desclassificada, sem direito a contestação.

8.3. Todos os projetos vão passar por um processo de code review qualitativo, observando conteúdo dos repositórios e o uso de boas práticas na entrega do código como descrito no item 8.1.d. O time que não cumprir os requisitos mínimos de conter código próprio, poderá ser eliminado, cabendo a avaliação da Comissão Organizadora para tal decisão.

9. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

9.1 Para referida análise dos projetos e considerando o contexto inovador proposto em um hackathon, serão considerados os seguintes critérios:

- a) **Criatividade e originalidade:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;
- b) **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;
- c) **Qualidade do protótipo:** O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;
- d) **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto; e
- e) **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;

9.1.1 Todos os critérios descritos no item 9.1 tem peso igualitário no processo de avaliação.

9.2 Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 4 onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 4 representa total ou máxima aderência ao critério.

9.3 Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 9.1 e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os jurados.

9.4 A organização se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

10. DAS ETAPAS DE AVALIAÇÃO

10.1. O **FF HACKA** possui uma etapa de avaliação, descrita abaixo:

a) Etapa Única - Avaliação dos jurados: **06/06 até 07/06**

10.2. **Etapa Única:** Um grupo de avaliadores nomeados pela empresa desafiante vai analisar e selecionar e classificar os 10 melhores projetos em um ranking. Os projetos serão avaliados com base nos critérios estabelecidos no item 9.1 do regulamento.

10.3.1. A comunicação dos vencedores acontecerá no dia **08/06** e poderá acontecer por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do hackathon, redes sociais, e-mail, e/ou lives no canal oficial do youtube).

11. DA PREMIAÇÃO

11.1. No dia **08 de junho de 2022**, no encerramento do **FF HACKA**, de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação. Os participantes vencedores serão premiados com um “Cartão Digital”, emitido pelo Social Bank – Banco Digital, cujas condições de uso estão previstas no item 11.4 abaixo. Haverá a equipe campeã (“Grande Campeã”) e também serão premiadas as equipes que ganharem cada um dos 3 (três) desafios (“Campeãs dos Desafios”) do evento.

11.2. Os integrantes da equipe Grande Campeã receberão um valor **TOTAL** de **R\$ 10.000,00 (dez mil reais)** que será **DIVIDIDO** de forma igualitária a todos os membros do time através do Cartão Digital individual.

11.3 Os integrantes das equipes Campeãs dos Desafios receberão um valor **TOTAL** de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)** para cada equipe, que será **DIVIDIDO** de forma igualitária a todos os integrantes de cada equipe Campeã dos Desafios, através do Cartão Digital individual. Serão ao todo 3 (três) desafios que poderão premiar equipes vencedoras dos referidos desafios.

11.4. O Cartão Digital será na modalidade “pré-pago”; emitido pelo Social Bank – Banco Digital, a pedido da Fairfax Brasil Seguros Corporativos S.A., com bandeira “Mastercard”, devendo os participantes ganhadores encaminhar aos organizadores do evento os seguintes dados para a emissão do cartão: Nome completo, CPF, Nome da Mãe e data de nascimento. **O cartão digital deverá ser utilizado em até 12 (doze) meses de sua emissão.**

11.4.1 O cartão digital será enviado por e-mail (o mesmo cadastrado no ato da inscrição) e permitirá realizar apenas compras online. **Caso o ganhador não utilize o cartão no período de 30 (trinta) dias, será descontado taxa de R\$1,99 do saldo, por mês.**

11.4.2 Caso ainda reste saldo no cartão digital após 12 (doze) meses contados de sua emissão, o valor do saldo será transferido para o depositante inicial do crédito (Fairfax Brasil Seguros Corporativos S.A.), em atendimento à regulamentação bancária.

11.5 Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

11.6. Todos os participantes inscritos nos termos do item 4 acima receberão um voucher iFood no valor de R\$50,00 (cinquenta reais) cujas regras de utilização e validade serão enviadas juntamente com o referido voucher ao participante, por meio de e-mail cadastrado no momento da inscrição.

11.7. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação do resultado.

12. DOS AVALIADORES

12.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

12.2. As decisões da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

12.3. Durante o processo de avaliação, os jurados podem aplicar ou não feedbacks a respeito da solução desenvolvida.

12.4. A Comissão organizadora não se responsabiliza caso o jurado não realize tal avaliação.

13. DA COMUNICAÇÃO

13.1. Em todas as etapas do **FF HACKA** a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do hackathon, redes sociais, e-mail, SMS e ou lives no canal oficial do youtube).

13.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, as comunicações, os resultados e eventuais alterações do evento.

14. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

14.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site ou no canal oficial de comunicação dentro da plataforma Discord.

14.2. O **FF HACKA** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

14.3. Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela organizadora e empresas patrocinadoras do **FF HACKA**.

14.4. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

14.5. O **FF HACKA** tem finalidade **EXCLUSIVAMENTE CULTURAL**, caracterizando-se como um Concurso Cultural previsto no artigo 3º, II da Lei 5.768/71, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

14.6. O **FF HACKA** a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

14.7. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **FF HACKA** fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

14.8. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

14.9. Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.